NES-KI-ESP-1

KID ICARUS™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

T

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

Original Nintendo Seal of Quality ™

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

Gracias por elegir el cartucho KID IKARUS™ de NINTENDO ENTERTAIMENT SYSTEM™

Por favor, lee este manual de instrucciones para asegurar un correcto manejo de tu nuevo juego, y guárdalo después para futuras consultas.

INDICE

El Cuento de Kid Icarus 3
Cómo empezar a jugar Kid Icarus 9
Conocimientos básicos 11
Guía de "Angel Land" 16
Objetos que convertirán a Pit en un Angel Poderoso 21
Presentando a los habitantes de "Angel Land" 31
Preguntas y respuestas 43

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1991 Nintendo Co., Ltd.

El cuento de KID ICARUS

Retrocedamos en el pasado distante hasta una edad en que los Dioses y los hombres vivían juntos en armonía. Erase una vez un reino llamado "Angel Land". Este reino estaba gobernado por dos bellas diosas, Palutena, que administraba la luz, y Medusa, que dirigía la oscuridad. Palutena vivía en el Palacio Celeste y administraba la luz de modo que el hombre pudiera vivir feliz. Y bañado en esta luz, el hombre crecía alimentado y vivía en paz. En cambio Medusa, la diosa de la oscuridad, era diferente. Medusa odiaba a la humanidad. Ella se complacía secando las cosechas de modo que los hombres tuvieran grandes problemas para desarrollarse, y convirtiendo a la gente en en estatuas de piedra. En su ira, Palutena convirtió a Medusa en un mostruo horrible y la desterró a las profundidades, al oscuro mundo subterráneo. Por haber sido convertida en tal abominación y forzada a vivir en el infierno, Medusa prometió conquistar

el Palacio Celeste donde Palutena vivía. Tan grande fue la ira de Medusa que unió a los monstruos y espíritus demoníacos de las profundidades, y su ejército pronto llegó a superar en poder al de Palutena. Así comenzó una guerra entre Palutena y Medusa. Medusa dirigió un ataque sorpresa contra el ejército de Palutena, que apenas pudo ser repelido. El ejército de Palutena, que apenas pudo ser repelido. El ejército de Palutena sufrió mayores pérdidas y fue severamente derrotado en

la batalla final. Lo que es más, el ejército de Medusa tomó los Tres Tesoros Sagrados (Three Sacred Treasures) —El Escudo de Espejo (The Mirror Shield), La flecha de la luz (The Arrow of Light), y Las Alas de Pegaso (The Wings of Pegasus)— como botín. Además, la mayoría de los gerreros de Palutena fueron convertidos en estatuas de piedra, y la propia Palutena fue encerrada en las profundidades del Palacio Celeste. Los pacíficos campos de Angel Land fueron ocupados por horribles monstruos, y convertidos en una tierra de tinieblas gobernada por la malvada Medusa. Encerradas

en las profundidades del Palacio Celeste, las fuerzas de Palutena estaban reducidas a su mínima expresión. Como último resorte, ella solicitó ayuda al joven angel PIT, quien había sido hecho prisionero y encerrado en una profunda mazmorra del mundo subterráneo. Pit era un valiente guerrero que solía estar a cargo de la joven guardia personal de Palutena. Armado con arco y flechas conseguidas gracias a la magia de Palutena, Pit intentó escapar del mundo subterráneo.

La guardia en ese momento no era muy numerosa, debido a que el ejército de Medusa había avanzado hacia el Palacio Celeste.

Pit tuvo éxito en su fuga y así comenzó su larga aventura para rescatar a Palutena. Para derrotar a Medusa, él debía recuperar los Tres Tesoros Sagrados. ¿Será capaz de restaurar la luz de Palutena y traerla de nuevo a Angel Land? Sólo tú puedes responder a esa pregunta.

Cómo empezar a jugar KID ICARUS

1. Título

2. Comenzar o continuar

- Usa el botón de selección para elegir Comenzar o Continuar. Puedes entrar en ambos modos con el botón "START".
- Si eliges START, el juego comienza.
- Si eliges CONTINUE, aparece la pantalla de código.

3. Pantalla de Código

- Usa las teclas de control para mover el cursor y seleccionar letras y números.
- Pulsa el botón "A" para registrar las letras o números.

- Puedes mover la posición del registro hacia atrás pulsando el botón "B".
- Cuando termines de introducir el código, pulsa el botón "START" y el juego comenzará.
- Si cometes un error al seleccionar el código, al pulsar "START" aparecerá el mensaje "ERROR! TRY AGAIN" (¡ERROR! PRUEBA OTRA VEZ) debajo del código.

4. Cuando el juego termina

- Aparecerá el mensaje "GAME OVER".
- Aparecerá el código. En este punto, si pulsas el botón "START" podrás continuar tu última partida.
- Si usas el código cuando comiences un nuevo juego, puedes continuar tu partida anterior donde la dejaste.

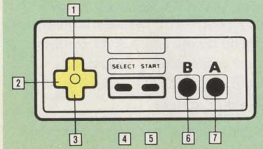
El cartucho del juego salvará a los siguientes elementos desde el último control atravesado:
• vigor • posesiones • número de corazones • puntos

Conocimientos básicos

¡Consigue los Tres Tesoros Sagrados para derrotar a Medusa!

¡Controla a Pit con destreza!

Echa un cuidadoso vistazo al cuadro de abajo. En la fase 4 (STAGE 4), podrás hacer volar a Pit pulsando la parte superior del mando de control. El volará otra vez hacia abajo pulsando la parte inferior del mando de control. Pit atacará cuando pulses el botón ''B'', y cogerá su escudo para defenderse cuando sueltes el botón.

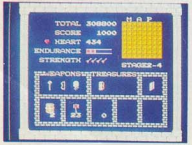


1. Apunta flechas hacia arriba. (Sube escalas)
2. Mueve a Pit a derecha e izquierda.
3. Agacha a Pit y salta hacia abajo desde plataformas.
4. Selecciona armas.
5. Pasa al menú de marcador (pausa).
6. Ataca al enemigo.
7. Hace a Pit saltar.

Cómo leer el marcador

¡Mantén un ojo en el marcador durante el juego! Pit necesita corazones para comprar objetos. El número máximo de corazones es 999. El vigor se muestra en secciones divididas en 7 pasos. El número de secciones se incrementa a un máximo de 5.

Comprendiendo el significado de los datos personales de Pit.



Si pulsas el botón "START" durante el juego, aparecerá el menú de marcador. Este contiene todos los datos personales y posesiones de Pit. Familiarízate con él. Esto puede ayudar a Pit a salir de algún aprieto.

Puntuación total

Tu puntuación obtenida en cada fase se suma cada vez que atraviesas un control o una fortaleza. Si consigues una puntuación alta, tu nombre podrá ser registrado entre los cinco mejores en el marcador de selección.

Puntuación

Marca la puntuación obtenida entre los controles y se convierte en 0 cuando el juego termina.

Marcador de fase

Marca el número de la fase en curso. Cada fase se divide en cuatro áreas.

Poder de combate

El nivel de daño que Pit puede hacer a un enemigo con cada impacto se muestra por un número de flechas. El poder máximo de combate es de 5 flechas.

Hoja de Control -Mapa-

Sólo aparece si Pit coge la hoja de control. Cada cuadro representa una habitación. La posición actual de Pit sólo es mostrada si éste posee la antorcha encendida (flamming torch), y las habitaciones por las que ya ha pasado aparecen señaladas si posee el lápiz.

Armas

Mostradas cuando Pit ponga sus manos sobre el fuego (''Flaming Arrows''), el Arco Sagrado (''Sacred Bow'') y el Cristal Protector (''Protective Crystals''). ¡Recuerda esto! Los objetos marcados en gris no pueden ser usados.

Los Tres Tesoros Sagrados

Encontrarás un cofre sellado cada vez que derrotes a los Guardianes en las fases 1, 2 y 3. Cuando tengas los tres cofres, el sello se romperá, y la Flecha de la Luz (Arrow of Light), el Escudo de Espejo (Mirror Shield) y las Alas de Pegaso (Wings of Pegasus) aparecerán.

Water of Life (agua de la vida)
Mallet (mazo)
Angel's Wings (alas del Angel)

Estos objetos aparecerán cuando Pit ponga sus manos sobre cada uno de ellos, y el número acumulado es indicado también.

Tarjeta de crédito

Aparece cuando Pit pone sus manos sobre la Tarjeta de Crédito.

Antorcha encendida

Aparece cuando Pit compra una antorcha. La antorcha pierde sus poderes mágicos una vez que Pit deja la fortaleza.

Lápiz

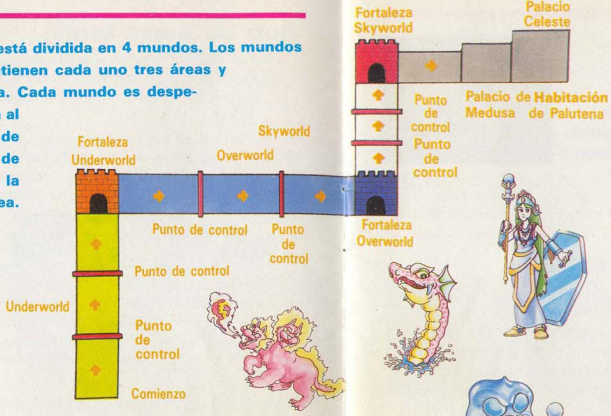
Aparece cuando Pit compra un lápiz. Al igual que la antorcha, el lápiz pierde sus poderes mágicos cuando Pit sale de la fortaleza.

Guía de Angel Land

Angel Land está dividida en cuatro desafiantes fases.

Mapa de Angel Land

Angel Land está dividida en 4 mundos. Los mundos 1, 2 y 3 contienen cada uno tres áreas y una fortaleza. Cada mundo es despejado cuando Pit derrota al Guardián (ENEMIGO) de la fortaleza. La fuerza de Pit se incrementa con la puntuación en cada área.



Fase 1 Underworld

La aventura de Pit comienza cuando éste pasa sigilosamente al vigilante de Underworld.

Fase 2 Overworld

Pit marcha hacia adelante a través de montañas, mares y varias regiones en busca de la fortaleza de Overlord.

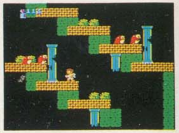
Fase 3 Skyworld

Volando a través de nubosos cielos, Pit lucha contra terribles monstruos.

Fase 4 Palacio Celeste

Si Pit posee los Tres Tesoros Sagrados estará listo para luchar contra Medusa, quien aguarda en el Palacio Celeste.

Fase 1 Underwold
Guardianes de la fortaleza - Twinbellows

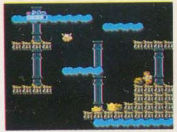


Este es el mundo subterráneo donde Pit estaba prisionero. Es un laberinto natural. ¡Avanza con cuidado! Está lleno de lagos de lava y glaciares subterráneos.

Fase 2 Overworld
Guardián de la fortaleza - Hewdraw

Hace mucho, mucho tiempo, este mundo estaba habitado por la gente de Angel Land. Ahora es una guarida de extrañas criaturas. Los anchos mares, las regiones glaciares y los picos de las altas montañas conducen a la fortaleza que se empina hasta el firmamento.

Fase 3 Skyworld
Guardián de la fortaleza - Pandora



Los cielos están plagados de monstruos. Volando por el aire, Pit pone rumbo al Palacio Celeste donde le aguarda Medusa. Ten cuidado de no caer de las nubes.

Derrota a los tres guardianes de las fortalezas (ENEMIGOS) y consigue los Tres Tesoros Sagrados.

Pit encontrará los Tres Tesoros Sagrados si él derrota a los Guardianes (ENEMIGO) de las fortalezas en las fases 1, 2 y 3. Salva al amigo de Pit con la maza y une fuerzas para luchar contra cada uno de los guardianes de las Fortalezas (ENEMIGO).

Objetos que convertirán a Pit en un Angel más poderoso

El secreto para ganar está en incrementar el poder de Pit.

"Hay 6 tipos de objetos (20 de cada). Estos me harán grande y fuerte. Podrás encontrarlos en las siete habitaciones".

¡Entra en las habitaciones y recopila los objetos!

Habitaciones del Tesoro

Estas habitaciones contienen 8 jarrones llenos de tesoros. Dispara flechas a los jarrones y aparecerá un tesoro. ¡Recuerda que necesitas cinco corazones para romper un jarrón!

- Grandes corazones • Maza • Dios de la pobreza
- Agua de la vida • Alas del Angel
- Barriles de agua • Tarjetas de crédito y más

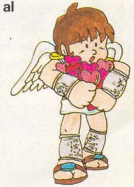
Guarida de los enemigos

En muchos lugares, hasta que hayas destruido completamente al enemigo. Consigue tantos corazones como puedas en esta habitación.

Almacén

Este tendero cambiará bienes por corazones.

- Agua de la vida • Maza • Lápiz
- Antorcha • Plumas del Angel y más



Mercado Negro

Puede ser caro, pero te permitirá conseguir bienes valiosos. También podrás usar la tarjeta de crédito.

- Fuego (Flechas incendiarias) • Cristales Protectores
- Armadura Sagrada • Barril de agua • Agua de la vida
- Plumas del Angel y mucho más

Habitación Sagrada

Un Dios amigo dará a Pit flechas para incrementar su poder de combate dependiendo de lo bien que haya luchado.

Habitación de entrenamiento sagrado

En esta habitación, un Dios someterá a Pit a entrenamiento. Cuando él ha completado su entrenamiento, Pit recibirá un arma. Aguanta como puedas el entrenamiento. ¡Buena suerte!

Habitación de la Primavera

Entrado en la habitación de la Primavera, Pit recuperará fuerzas.

¡Usa el Hospital! Ten cuidado con los hechizos del mago Eggplant. Te convertirán en una planta-huevo (bastante peor que la muerte). Ve al hospital a encontrar cura.

Tipos de objetos que harán a Pit grande y fuerte.

Armas

Las armas darán a Pit mayor poder de ataque y defensa. Pero si Pit no tiene mucha fuerza, no podrá usarlas.

Fuego (Flechas incendiarias)

Las flechas de Pit se inflamarán y darán al enemigo en el blanco más veces.

Arco Sagrado

Las flechas de Pit viajarán más deprisa y más lejos.

Cristal protector

Dos cristales envolverán el cuerpo de Pit y le protegerán de los ataques enemigos.

Los Tres Tesoros Sagrados

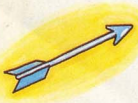
Los guardianes (ENEMIGO) de las fases 1 a 3 los poseen. El sello se rompe cuando Pit tiene los tres Cofres.

Cofre sellado

Los cofres contienen los Tres Tesoros Sagrados.

Escudo de Espejo

Repele las balas enemigas, pero no es efectivo contra cargas corporales.



Flechas de Luz

Flechas que golpean al enemigo como rayos láser.

Alas de Pegaso

Permiten a Pit volar en el sector 4.

Objetos especiales

No tienen nada que ver con el poder de Pit. Pueden ser cambiados por otros objetos, o pueden convertir a los enemigos en mazos.

Corazones

Aparecen cuando el enemigo es derrotado y pueden ser cambiados por otros objetos.

Medios corazones

Grandes corazones partidos por la mitad.

Grandes corazones

Corazones que equivalen a 10 corazones pequeños.

Arpa

Convierte momentáneamente a los enemigos que hay en pantalla en mazas.

Objetos habituales

Estos no tienen nada que ver con el poder de Pit. Pueden ser cambiados por corazones en el almacén y permiten a Pit poner las manos sobre el tesoro en la habitación del tesoro.

Maza

Pit necesita una maza para rescatar a su amigo Centurian en la fortaleza. Cada maza tiene la fuerza de cinco flechas. Un revés con la maza reduce en uno la cantidad de mazas almacenadas.

Tarjeta de Crédito

Permite a Pit comprar a crédito en el mercado negro. Recuerda que una vez que Pit paga a crédito, no podrá volver a hacerlo hasta que pague lo que debe.

Plumas de Angel

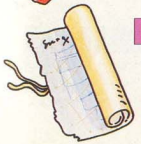
Pit salta atrás en la pantalla automáticamente después de caer de una nube.

Antorcha encendida

Mostrará la actual posición de Pit en la fortaleza sobre la hoja de control.

Lápiz

Pit podrá encontrarlo en el almacén de la fortaleza. Marca las habitaciones por las que Pit ha pasado en la hoja de control.



Hoja de Control

Pit puede encontrarla en la fortaleza. La antorcha encendida y el lápiz no se pueden usar sin ella.

Objetos que ayudarán a Pit a recuperar fuerza

Devuelven la fuerza perdida por Pit en la batalla contra los enemigos. Podrás encontrarlos en los almacenes y en las habitaciones del tesoro.

Agua de la vida (Cáliz)

Cuando Pit lo tiene, recupera una parte de su fuerza.

Agua de la vida (Botella)

Cuando Pit la tiene, recupera una sección entera de fuerza cuando ésta ha llegado a cero. El sólo puede cargar una botella, excepto si tiene el barril de agua.

Barril de Agua

Pit puede cargar hasta 8 botellas de agua de la vida si tiene el barril.

Objetos que dan a Pit poder extra de combate

Son flechas entregadas a Pit por algún Dios amistoso en las habitaciones sagradas. El poder de combate de Pit se incrementa por el número de flechas recibidas.

Flecha

Flecha de Bronce → Flecha de Plata → Flecha de oro → Flecha Sagrada.

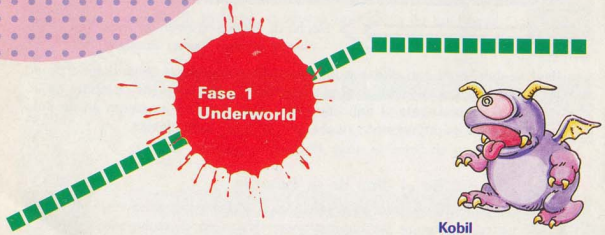
Las flechas del Angel son dadas a Pit por el Dios amistoso dependiendo de su fuerza. Con estas flechas cambiará el color de Pit y su poder de combate se incrementará. Se incrementa el daño que Pit puede hacer al enemigo en un sólo ataque. Su poder se incrementa hasta un máximo de 4 niveles.

¡Oh no! Es el dios de la Pobreza

¡Atención! Este Dios es un envidioso. Todos los objetos aún no recogidos de las habitaciones del tesoro desaparecen cuando Pit se cruza con el Dios de la Pobreza. ¿En qué jarrón estará oculto?

Presentando a los habitantes de Angel Land

A medida que Pit avance a través de Angel Land, él se encontrará con montones de monstruos.



Kobil

Los pequeños demonios de Angel Land que son hostiles a los ángeles. No pueden volar aunque tienen alas.

Commyloose

Un monstruo que vive en las profundidades de la tierra. Tiene un gran poder de salto. Tiene ojos que pueden ver en la oscuridad y no deja salir de su territorio a todo aquel que entra.

Mcgoo

Una masa viscosa de magma que vive en el suelo. Medusa le dio vida. Se filtra a través del suelo a los pies de Pit.

Ganewmede

Envuelto alrededor de un sólo ojo. Es una forma flotante de vida que construye su nido en la fortaleza. Con su enorme ojo, monta guardia en la fortaleza. Cuidado con sus tentáculos. Estas son sus armas.

Monoeye

Un plasma fantasmal dotado de un sólo ojo. Vuela por el aire sobre Pit en grupo. Si alguno de ellos toca a Pit, éste quedará paralizado y parte de su energía será absorbida.

Nettler

Una babosa de un sólo ojo. Parece estúpida, ¡pero ten cuidado! Tiene agudos reflejos y devuelve las flechas de Pit.

Twinbellows

El guardián de la fortaleza de Underworld. Es un perro demoníaco de dos cabezas. Su cuerpo está envuelto en llamas, y escupe bolas de energía de magma.

Fase 2 Overworld

Keron

Una rana a quien Medusa puso alas. Es un gran saltador, y vuela rápidamente hacia sus enemigos.

Shulm

Una criatura realmente tenebrosa que vive en la oscuridad, en lugares húmedos, y en las fortalezas. Lanza esporas muy venenosas de su cuerpo y roba vida a sus enemigos.

Pluton

Un Ogro ladrón. ¡Cuidado con él! Es astuto. Tócale y te robará una de tus posesiones. Las flechas de Pit no funcionan contra él. Así es de avaro. Vende lo que ha robado en el mercado negro.

Minos

Un monstruo puercoespín. Llena su cuerpo de aire como un balón y vuela por ahí. Sus grandes ojos pueden ver a los invasores desde muy lejos.

Mick

El hermano mayor de Monoeye. Vuela alrededor y engulle con su enorme boca a toda clase de criatura viviente. Un verdadero cerdo.

Tamambo

Una bola de latón. Le ha sido dada el alma de Medusa. Vuela y se interpone en el camino de Pit. También se apodera de cosas y las corta con su afilado diente rasurador.

Rokman

Una roca viviente. Cae repentinamente del cielo sobre la cabeza de Pit. Su cuerpo es muy duro, por lo que Pit recibirá serios daños si cae sobre él.

Una hormiga gigante que vive en las profundidades del suelo y aguarda a Pit. Una vez que coge algo con sus enormes pinzas, no vuelve a soltarlo jamás.

Girin

El Abominable Hombre de Nieve de Angel Land. Su cuerpo está hecho de hielo y le gustan los lugares fríos. Una criatura orgullosa que arroja hielo para proteger su territorio.

Snowman

El guardián de la fortaleza de Overworld. Surge repentinamente del agua para atacar a Pit. Su cuerpo es como una serpiente escurridiza. Es un enemigo poderoso y difícil de derrotar.

Hewdraw

Fase 3 Skyworld

Holer

Holer es el dios de las plantas, un cactus que crece en el jardín de nubes del cielo. No perdona a aquellos que entran en el jardín.

La criatura de la guardia de la fortaleza. Ataca con cuernos que crecen y encogen. Su cuerpo metálico es extraordinariamente resistente y es una criatura difícil de derrotar.

Tros

Collin

El guerrero que solía combatir en el ejército de Palutena. Su espíritu fue arrebatado por Medusa. No tiene poder de combate por sí mismo pero los EelEyes salen de su cuerpo.

Una criatura con tentáculos que come en las nubes del cielo para mantenerse con vida. Violenta y muy irritable, aparece repentinamente debajo de Pit.

Octos

Una misteriosa criatura flotante. Nadie sabe de dónde viene. Una teoría dice que viene de un planeta diferente a la Tierra. Es un desagradable monstruo con forma de pez gelatinoso.

Komayto

Pluton fly

Un ladrón volador. Un verdadero malvado que vuela por ahí tratando de robar las armas de Pit. Las flechas de Pit no tiene efecto contra él.

El gusano venenoso que vive en el cuerpo de Collin. En la punta de su raquítico cuerpo tiene un enorme ojo y dos plumas. Estas marcas corporales son su forma especial de atacar.

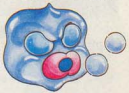
EelEye

Uranos

El Dios del Cielo que traicionó a Palutena y se pasó al bando de Medusa. ¡Atención! Tiene un enorme poder de combate y el hábito de agazaparse en algún lugar dentro de la fortaleza.

Keepah

Una criatura desarrollada a partir de Kobil. Sólo una de su tipo puede volar y atacar a Pit. No tiene mucho poder de combate.



Pandora

El Guardián de la fortaleza de Skyworld. Un Dios del Mal que administra todos los desastres. Escupiendo burbujas tiene el poder de deformarse cuando tú no.

Fase 4
Palacio Celeste

Tonatos

Una serpiente que vive en el pelo de Medusa. Tonatos significa ''muerte'' en griego. Es realmente fuerte y poderosa.

Syren

La malvada criatura de leyenda. Si Pit es cogido desprevenido por su bello cuerpo femenino, ella le atacará con las afiladas garras de sus pies.

Moila

Una estrella de mar voladora. Captura a sus enemigos con sus cuatro patas y comienza a comerlos. Moilas se mueve usualmente en grupos.

Totem

Una columna del Palacio Celeste convertida en monstruo por Medusa. Cae desde el techo derribando a otras columnas.

Daphne

Una flor que crece en el Palacio Celeste. Ha sido poseída por un espíritu demoníaco. Mueve sus hojas para volar y tiene sus pétalos cubiertos de pinchos venenosos.

Erinus

El Dios de la Venganza en la mitología griega. No perdonará a aquel que haya entrado en el Palacio Celeste. Se dice que quien le ha visto no ha vivido para contarlo.

Zuree

Un fantasma diabólico creado por Medusa para defender el Palacio Celeste. Vagan en grupos y tienen poco poder de combate. No obstante, no les dejes coger a Pit desprevenido. Asegúrate de que Pit acaba con todos ellos.

Todos los sectores

Este es el oponente de Pit en la Habitación de Entrenamiento Sagrado. Es una placa de hierro que suele ser usada para el entrenamiento de los guerreros de Palutena. ¡Cuidado! Esta cae hacia Pit.

Monolito

Eggplant Wizard

Un habitante de la fortaleza. Coloca un hechizo sobre Pit que convierte a éste en una planta-huevo. Para romper el hechizo, Pit debe ir al Hospital de la fortaleza.

Vive en el abismo de la serpiente. Es un monstruo transformado en serpiente con alas. ¡Cuidado! Es extremadamente peligroso. Aunque parecen pequeños, sus colmillos están llenos de un poderoso y repugnante veneno. Suele merodear en grupos.

Shemun

Un habitante de la guarida enemiga. Es un auténtico cobarde y odia los lugares muy iluminados. Además, saltará muy rápido cuando vea a Pit.

Specknose

Reaper & Reapette

Confiados por Medusa como vigilantes. Mueven su hoz cuando ven a Pit y comienzan a perseguirle. Llaman a Reapette por telepatía.

Centurian

Un guerrero del ejército de Palutena que fue convertido en estatua de piedra por un hechizo de Medusa. El hechizo puede ser roto dando a la estatua con la maza. Es un amigo que ayudará a Pit a derrotar a los guardianes de las fortalezas.

El gran y diabólico guardián que ha ocupado el Palacio Celeste. La Diosa que fue convertida en un horrible monstruo por Palutena, hace todo cuanto puede para ser repugnante y perversa.

Medusa

Palutena

La Diosa de la Luz. Suele ser el mayor de los Dioses de Angel Land, pero ahora es prisionera de Medusa. La fuente de su poder, los Tres Tesoros Sagrados, le fueron arrebatados por Medusa.

"Preguntas y respuestas"

P. ¿Qué puedo hacer para conseguir fuerza extra (para aumentar mi resistencia máxima)?

R. *Te harás más fuerte a cada punto de control que pases si tu puntuación excede cierto nivel. En otras palabras, debes conseguir una alta puntuación.*

P. ¡Oh cielos! ¿Cuándo me daréis las flechas para tener mayor poder de combate?

R. *Déjame contarte. ¿Cuántos enemigos has matado? ¿En cuántas habitaciones has entrado? ¿Tienes un montón de objetos? ¿y qué poco daño te han hecho los enemigos? Todo esto dará respuesta a tu pregunta.*

P. ¿Por qué no puedo usar mis armas?

R. *Algunas veces no puedes usarlas porque no tienes suficiente fuerza.*

P. ¿Cómo puedo llegar a la habitación de Medusa?

R. *Bien Pit, tú debes luchar fieramente y ganar muchas batallas.*

P. Mis armas fueron robadas por Pluton y Pluton Fly. ¿Qué puedo hacer para recuperarlas?

R. *Hummmm. Debes intentar regatear con los vendedores del mercado negro.*

P. ¿Puedo seguir adelante hacia algo especial una vez que haya rescatado a Palutena?

R. *Primero tienes que rescatarla, pero una vez que lo hagas muchos finales diferentes te aguardan dependiendo de lo diestro que hayas sido.*

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Nintendo®

SPACO, S.A.
POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
C/LA INDUSTRIA NO 8
28760 TRES CANTOS
MADRID-ESPAÑA

PRINTED IN JAPAN